

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku manusia. Pendidikan adalah usaha manusia dalam mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran dan cara lain yang dikenal dan diketahui masyarakat. Pendidikan dapat pula diartikan sebagai usaha sadar, sengaja, dan bertanggung jawab yang dilakukan guru terhadap peserta didik menuju tingkatan yang lebih maju (Rumini, 1993: 16).

Menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sanjaya, 2006: 2). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu usaha setiap individu untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya dan dapat digunakan sebagai bekal di masa depan. Dengan kata lain, pendidikan sangat penting untuk keberlangsungan hidup seluruh umat manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang demikian pesat, tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi yang memiliki peranan penting pada bidang pendidikan. Teknologi merupakan seperangkat mesin yang dapat menciptakan alat untuk mempermudah segala pekerjaan manusia, dari teknologi inilah tercipta

sebuah komputer yang di dalamnya terdapat program-program penunjang pembelajaran. Program-program tersebut di antaranya *Microsoft Word*, *Microsoft Power Point*, *Movie Maker*, *Wondershare*, ataupun program-program yang lainnya. Berkembangnya komputer di kalangan masyarakat dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN Yogyakarta 2 dan berdasarkan pengalaman peneliti semua kelas yang ada di MAN Yogyakarta 2 telah tersedia LCD sebagai sarana untuk menayangkan tampilan *powerpoint* maupun tulisan dan gambar dari komputer maupun laptop. Sebagian besar guru telah memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, namun demikian *powerpoint* yang dibuat relatif sangat sederhana dan minim animasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media *powerpoint* yang lebih menarik dengan ditambahkan visual dan suara agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pemerintah telah menetapkan kebijakan mengenai peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia, yaitu dengan menerapkan kurikulum 2013 sebagai standar penyelenggaraan pendidikan nasional di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis *scientific approach* atau pendekatan saintifik di dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagaimana yang dimaksud meliputi lima aktivitas, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan (5M) untuk semua mata pelajaran.

Penerapan pendekatan saintifik diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena peserta didik diajak untuk melihat dunia nyata dalam bentuk kegiatan mengamati, sehingga muncul sikap kritis dan keingintahuannya melalui bertanya. Selain itu, peserta didik akan memperoleh sekumpulan informasi yang saling dikaitkan melalui kegiatan asosiasi yang akhirnya peserta didik mengomunikasikan konsep yang dipahaminya sebagai bentuk untuk kerja. Berdasarkan tahapan tersebut, maka pendekatan saintifik cocok diterapkan dalam memperkuat proses pembelajaran bagi peserta didik.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian otentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian otentik menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar peserta didik secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiganya akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan hasil belajar peserta didik, bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional dan dampak pengiring dari pembelajaran.

Salah satu faktor yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik, yaitu motivasi. Motivasi belajar membuat peserta didik memiliki keinginan yang kuat untuk maju dan mencapai harapan, sehingga akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal tersebut dapat dicapai dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang lebih menarik.

Media sebagai alat bantu pembelajaran, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media cukup banyak, sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya, maupun materi

yang akan disampaikan. Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu guru dalam menyampaikan materi pelajarannya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran (Kustadi & Sutjipto, 2011: 1).

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran yang dominan untuk mewujudkan kualitas proses maupun lulusan (*output*) pendidikan. Dalam hal ini termasuk kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang kurang tepat dapat menyebabkan potensi peserta didik sulit dikembangkan atau diberdayakan (Muhith, 2007: 1).

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan, sehingga pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan guru, tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan peserta didik. Oleh karena itu, sebagai seorang penyaji dan penyalur pesan, dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Fungsi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, meskipun tanpa kehadiran guru (Sardiman, 2011: 10).

Salah satu contoh media pembelajaran yaitu *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video. Penggunaan media dalam

pembelajaran merupakan alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk membantu menciptakan komunikasi yang lebih berkesan di antara guru dan peserta didik.

Pada media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* berisikan tentang materi koloid. Koloid merupakan salah satu materi yang diajarkan pada peserta didik SMA/MA. Materi ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya fenomena sorot lampu kendaraan bermotor yang mengenai kabut di jalan, pembentukan delta di muara sungai, atau proses cuci darah yang dilakukan di rumah sakit. Akan tetapi, pada materi koloid kebanyakan guru mengajarkannya dengan metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan relatif sulit memahami materi koloid. Padahal apabila melihat sendiri video dan mengetahui proses terjadinya fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari, maka materi koloid tentu akan menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Sebagian besar materi kimia di SMA merupakan konsep-konsep yang abstrak dan bersifat kompleks, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia dapat membantu peserta didik mengkonkritkan atau memiliki daya abstraksi terhadap konsep yang abstrak tersebut menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* berguna dalam menjelaskan materi pembelajaran yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata (abstrak), sehingga tercipta daya abstraksi peserta didik terhadap konsep yang abstrak tersebut, tertantang, dan penuh rasa ingin tahu dalam mengikuti proses

pembelajaran. *Stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* dapat membantu peserta didik mengembangkan pemahaman, berpikir kreatif, dan sikap ilmiah melalui keterlibatannya secara langsung dalam proses pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang muncul karena rasa ingin tahu setelah melihat tayangan media tersebut.

Penerapan media pembelajaran *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi koloid kepada peserta didik. Dalam media pembelajaran ini terdapat animasi-animasi bergerak yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi koloid dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu peserta didik juga dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai bahan belajar materi koloid di rumah.

Penelitian ini ingin mengujicobakan penggunaan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* pada peserta didik kelas XI MAN Yogyakarta 2 untuk mengetahui secara empirik pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Animasi-animasi yang bergerak di dalam media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari materi koloid, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang akhirnya bermuara pada peningkatan prestasi belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan, yaitu:

1. perlunya pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat mengikuti perkembangan jaman,
2. sebagian besar materi kimia di SMA merupakan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memerlukan media yang dapat membantu pemahaman peserta didik,
3. masih kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga memerlukan pembelajaran yang dikemas secara menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran,
4. diperlukan adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik,
5. sudah ada pengembangan media *stop motion chemistry*, tetapi belum diteliti efektivitas penerapannya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini hanya membatasi masalah sebagai berikut:

1. efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini ditinjau dari ada tidaknya perbedaan motivasi dan prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* dengan peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* berbasis *scientific approach*,
2. media yang digunakan pada proses pembelajaran adalah *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach*,

3. motivasi belajar peserta didik diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar, sedangkan prestasi belajar kimia peserta didik diukur dengan menggunakan soal hasil belajar kimia berupa soal objektif berbentuk pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban pada materi koloid,
4. penelitian dilakukan pada peserta didik kelas XI MAN Yogyakarta 2 Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalahnya :

1. Adakah perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* dengan peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* berbasis *scientific approach* ?
2. Adakah perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* dengan peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* berbasis *scientific approach*?

E. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. ada tidaknya perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific*

approach dengan peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* berbasis *scientific approach*,

2. ada tidaknya perbedaan prestasi belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* dengan peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* berbasis *scientific approach*.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan, antara lain:

1. bagi peserta didik, membantu meningkatkan pemahaman materi koloid dan dapat menjawab permasalahan secara lebih teliti pada waktu proses penggunaan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach*,
2. bagi guru, dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan potensi yang dimiliki dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik,
3. bagi peneliti, mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan media *stop motion chemistry* berbasis *scientific approach* sekaligus sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.